

Rapport Auto-Apprentissage du 30/09/13

Objectif

Définir la problématique de notre projet en se basant sur les attentes des futurs participants et les contraintes qui s'imposent à nous.

Ressources

Questionnaire Google docs

Recherche Google jeux télévisés Anglo-Saxons

Activités

Nous avons défini notre problématique à partir des différents paradoxes que nous avons identifiés.

Paradoxes

- Nous voulons créer un évènement qui nécessite une organisation avec des jalons et des dates fixes alors que notre emploi du temps est très changeant.
- Nous voulons faire un évènement au GSI pour les GSIs alors que nous y étudions très peu cette année. Solliciter certains acteurs (BDE, K-fêt, BDA...) sera un véritable défi.
- Nous voulons faire un évènement ludique qui permet de s'exercer en anglais tandis que notre niveau en anglais n'est pas excellent. De plus notre présentation sera exprimée en anglais alors que l'oral est notre défaut.
- Nous avons différents objectifs personnels que nous devons atteindre avec le même projet.
- Notre objectif est d'avoir le TOEIC qui est basé sur la compréhension alors que notre projet travaille surtout notre expression orale.
- Nous voulons créer un évènement convivial et ludique alors que de nombreux GSIs ont un a priori négatif concernant les projets d'auto-apprentissage.

Problématique

Comment mettre en place des séances de « jeux » au GSI, dans le cadre de l'auto-apprentissage, en tenant compte des nombreux aléas et de l'environnement flou dans lequel nous travaillons, alors que l'organisation de ces évènements demande un investissement soutenu ?

A la suite de cela, nous avons élaboré un questionnaire destiné aux futurs joueurs potentiels, voici le lien :

https://docs.google.com/forms/d/1Tf2kFRhXpwTEOwfDXt51uIysWlxDJ1_3nvFlvHwY6rw/viewform#start=in vite

Il nous permettra de définir un cadre pour notre jeu.

Evaluation

D'après les réponses au questionnaire, qui sont au nombre de 28 à ce jour, nous avons pu fixer un certain nombre de paramètres. A priori, il semblerait que des jeux de courte durée, faisant intervenir des équipes de 3 à 5 joueurs à tour de rôle, serait un bon compromis pour notre cible. Nous tenterons de confirmer cela avec une analyse de l'existant.

Feedbacks

Cindy : je ne connaissais pas Julie avant cette année, mais elle a une bonne influence sur mes capacités à m'imposer. En effet, elle prend beaucoup d'initiatives et je dois « prendre les devants » sur elle afin de travailler mes objectifs, ce qui, je pense, est un bon exercice. A chaque début de séance, elle est plus présente que moi. Mon objectif pour la suite est d'être plus régulière à ce niveau.

Quant aux objectifs de Julie, je n'ai pas encore pu clairement analyser sa capacité à créer un climat de motivation, mais les présentations qu'elle m'a faites, étaient agréables à étudier et m'ont donnée envie de m'appliquer et d'en faire autant pour elle.

Julie : J'ai commencé cette année en Master avec Cindy qui est la seule autre personne venant du GSI. Même je ne la connaissais pas j'ai eu un a priori positif tant qu'à notre collaboration dans ce projet. J'avais plus de doutes tant qu'à la réalisation même du projet mais les réponses du questionnaire et l'enthousiasme dont fait preuve Cindy m'a réconforté. J'ai vraiment envi de m'investir dans ce projet. Par rapport à mon objectif personnel, qui est de créer un climat de motivation, je n'ai pas encore trouvé de moyen pour l'appliquer. J'essaye de m'effacer plus pour que Cindy prenne plus les devants, ce qu'elle fait naturellement. J'ai remarqué qu'elle suivait l'avancement de mon travail par rapport au GANTT établi. Je pense que mon investissement a eu un effet notable sur sa motivation.

Conclusion

Maintenant que nous avons bien amorcé le projet via la connaissance de soi et de l'autre mais aussi du contexte de notre projet, nous allons nous consacrer à l'anglais-même pour les deux prochaines séances à travers l'analyse de l'existant. Nous pourrons ainsi créer le cadre de notre projet en croisant les données entre cette dernière (analyse multicritères) et les réponses du questionnaire.